ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:47 AM Page 1

BENUTZERHANDBUCH

ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:47 AM Page 2

EPILEPSIEWARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihr Kind damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es in besonderen Fällen zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn Sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können möglicherweise bei der Benutzung von Computer- und Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern schon einmal Symptome aufgetreten sind, die möglicherweise mit Epilepsie zusammenhängen (wie z.B. Bewusstseinsstörungen oder Anfälle), wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihr Kind bei der Benutzung von Computer- und Videospielen grundsätzlich beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie erneut am PC spielen.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung:

Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf.
Verwenden Sie für die Wiedergabe einen flimmerfreien Bildschirm.
Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
Achten Sie darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, stets gut gelüftet ist.
Legen Sie bei der Benuzung eines Computer- oder Videospiels nach spätestens einer Stunde eine Pause von mindestens 10 bis 15 Minuten ein.

Inhalt

Reim "Zehn kleine Leichtmatrosen" 4
Einführung 5
Über Agatha Christie 5
Systemanforderungen 6
DirectX® 9 7
Installation 7
Deinstallation 8
Hauptmenü 9
- *Neues Spiel* 9
- *Spiel laden* 9
- *Optionen* 9
- *Mitwirkende* 9
- *Verlassen* 9

Optionenmenü 9
- *Lautstärke Musik* 9
- *Lautstärke Effekte* 9
- *Helligkeit* 9
- *Untertitel* 9
- *Schatten* 9
- *Animiertes Wasser* 9
- *Nebel* 9
- *Regen und Blitze* 10
- *Anti-Aliasing* 10

Spielmenü 10
- *Spiel fortsetzen* 10
- *Spiel speichern* 11
- *Spiel laden* 11
- *Optionen* 11
- *Hauptmenü* 11

Der Spiel-Cursor 11
Karte Erdgeschoss 12
Karte Obergeschoss 12
Inventarmenü 13
Inventargegenstände kombinieren und wieder trennen 14
Journalmenü 14
Spiel verlassen 15
Die Geschichte von Shipwreck Island 16
Die ersten fünf Minuten im Spiel 17
Mitwirkende 19

www.AgathaChristieGame.com

ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:47 AM Page 4

Zehn kleine Leichtmatrosen

Zehn kleine Leichtmatrosen zechten in der Scheun.
Einem kam ein Schluck verquer, da waren's nur noch neun.

Neun kleine Leichtmatrosen lagen lange wach.
Einer schlief für immer ein, das waren's nur noch acht.

Acht kleine Leichtmatrosen reisten mal nach drüben.
Einer blieb für immer dort, da waren's nur noch sieben.

Sieben kleine Leichtmatrosen holzten wie der Specht.
Einer holzte sich entzwei, da waren's nur noch sechs.

Sechs kleine Leichtmatrosen liefen ohne Strümpf.
Einen stach die Biene tot, da waren's nur noch fünf.

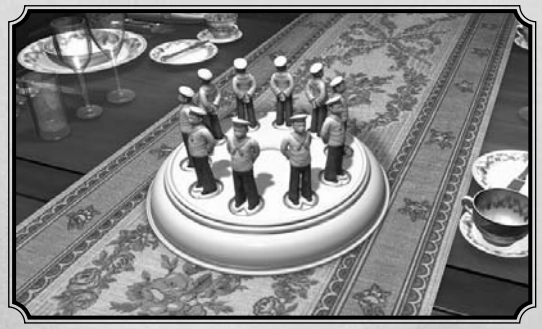
Fünf kleine Leichtmatrosen stritten sich ums Bier.
Musst' einer ins Kanzleigericht, da waren's nur noch vier.

Vier kleine Leichtmatrosen segelten -ahoi.
Ein roter Hering schwamm vorbei, da waren's nur noch drei.

Drei kleine Leichtmatrosen kam'n am Zoo vorbei.
Einen hat der Bär zerquetscht, da waren's nur noch zwei.

Zwei kleine Leichtmatrosen sonnten sich wie keiner.
Einer brutzelte sich weg, da war es nur noch einer.

Ein kleiner Leichtmatrose litt und seufzte schwer.
Er ging ins Haus, erhängte sich, da gab es keinen mehr.



Einführung

Zuerst gab es zehn… Zehn Männer und Frauen unterschiedlicher Herkunft erhalten eine Einladung, die sie in ein luxuriöses Haus auf einer abgeschiedenen Insel lockt. Dort beschuldigt sie ihr mysteriöser Gastgeber in einer aufgenommenen Botschaft diverser Morde und fährt fort, als Richter, Geschworene und Scharfrichter in einer Person Gerechtigkeit walten zu lassen…Die Spannung steigt, während ein Gast nach dem anderen dem genialen Plan des unsichtbaren Killers zum Opfer fällt. Der Mörder muss gefunden werden, sonst wird es keinen mehr geben…

Machen Sie sich auf einen außergewöhnlichen Thriller gefasst in dieser hervorragenden Adaptation des erfolgreichsten Krimis der Welt. Schlüpfen Sie in die Rolle des neuen, elften Gastes, Patrick Narracott, der Bootsfahrer, der die Gäste nach Shipwreck Island bringt. Auf mysteriöse Weise werden Sie mit den anderen gefangen. Lösen Sie das tödliche Rätsel und finden Sie den Mörder, bevor Sie zum nächsten Opfer werden.

Über Agatha Christie

Agatha Christie gilt als die bekannteste Kriminalschriftstellerin der Welt. Ihre Bücher wurden in über 45 Sprachen übersetzt und mehr als zwei Milliarden Mal auf Englisch verkauft. Damit rangiert sie gleich hinter der Bibel und William Shakespeare auf Platz drei.

Agatha Christie wurde am 15. September 1890 als Agatha Miller in Torquay, England geboren. 1914 heiratete sie Colonel Archibald Christie, einen Piloten des Royal Flying Corps. Mit ihm hatte sie eine Tochter, Rosalind. Das Paar wurde 1928 geschieden.

Während ihrer Karriere als Schriftstellerin, die mehr als ein halbes Jahrhundert umspannte, schrieb Agatha Christie 79 Romane und Kurzgeschichtensammlungen. Außerdem schrieb sie viele Theaterstücke, unter anderem Die Mausefalle, das seit seiner Uraufführung am 25. November 1952 ununterbrochen jeden Abend in London gespielt wird und damit einen einsamen Rekord in der Theatergeschichte hält.

www.AgathaChristieGame.com

ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:47 AM Page 6

In Christies erstem Roman Das fehlende Glied in der Kette (1920) erhielt ihr exzentrischer belgischer Detektiv Hercule Poirot zum ersten Mal die Möglichkeit, sein Können unter Beweis zu stellen. Als eine der berühmtesten Romanfiguren aller Zeiten triumphierte Poirot mit seinen "kleinen grauen Zellen" in 33 Romanen und unzähligen Kurzgeschichten über das Verbrechen. In ihrem letzten Roman Ruhe Unsanft (1976) spielte eine weitere weltberühmte Detektivin die Hauptrolle: die wissbegierige Miss Jane Marple aus St. Mary Mead. Miss Marple erschien in zwölf Romanen, beginnend mit Mord im Pfarrhaus (1930).

Sowohl Hercule Poirot als auch Miss Marple haben in vielen Spielfilmen und Fernsehfilmen gespielt. Mord im Orientexpress (1974), Zeugin der Anklage (1957), Und dann gabs keines mehr (1945) und Tod auf dem Nil (1978) sind nur einige der erfolgreichen Verfilmungen ihrer Romane. Unter dem Pseudonym Mary Westmacott schrieb Agatha Christie auch sechs Liebesromane. Sachliteratur schrieb sie ebenfalls - vier Bücher, einschließlich eines unterhaltsamen Berichtes über die vielen archäologischen Expeditionen, die sie mit ihrem zweiten Mann, Max Mallowan unternahm, sowie ihre Autobiographie. 1971 wurde sie für ihr schriftstellerisches Werk mit dem "Order of Dame Commander of the British Empire" ausgezeichnet. Agatha Christie starb am 12. Januar 1976.

Für weitere Informationen über Agatha Christie, besuchen Sie www.AgathaChristie.com.

Systemanforderungen

MINIMUM	**EMPFOHLEN**
Windows® 98/ME/2000/XP	Windows® XP
Pentium® 3 850 MHz	1.8 GHz Pentium® 4
256 MB RAM	512 MB RAM
Grafikkarte mit 32 MB DirectX® 9 kompatibel	Grafikkarte mit 64 MB DirectX® 9 kompatibel
CD-ROM: 16X (oder PC DVD-ROM-Laufwerk)	CD-ROM: 16X (oder PC DVD-ROM-Laufwerk)
Soundkarte: 16-Bit DirectX®-kompatibel	Soundkarte: 16-Bit SoundBlaster® kompatibel
Freier Festplattenspeicher: 1,5 GB	Freier Festplattenspeicher: 1,5 GB
Maus, Tastatur und Lautsprecher	Maus, Tastatur und Lautsprecher

DIRECTX® 9

Dieses Spiel erfordert, dass DirectX ® 9 auf Ihrem PC installiert ist. Ist diese Software bereits auf Ihrem Computer installiert, fahren Sie bitte wie unter "Installation" beschrieben fort.

Falls DirectX® 9 nicht auf Ihrem PC installiert ist, folgen Sie bitte den folgenden Anweisungen:

1. Legen Sie die Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr CD1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Ist die Autorun-Funktion auf Ihrem PC aktiviert, öffnet sich nach dem Einlegen der CD automatisch das Programmmenü.
3. Wählen Sie im Programmmenü "DirectX® 9". Die Installation beginnt automatisch.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
5. Nachdem DirectX® 9 erfolgreich auf Ihrem PC installiert wurde, fahren Sie bitte wie unter "Installation" beschrieben fort.

Wenn die Autorun-Funktion auf Ihrem PC deaktiviert ist und das Programmmenü nicht erscheint, nachdem Sie Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr CD1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen:

1. Doppelklicken Sie auf dem Windows® Desktop auf "Arbeitsplatz".
2. Rechtsklicken Sie auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks mit der Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr CD und wählen Sie "Öffnen", um den Inhalt der CD zu sehen.
3. Doppelklicken Sie auf den Ordner "DirectX9", dann auf die Datei "dxsetup.exe", um die Installation zu starten.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Nachdem DirectX® 9 erfolgreich auf Ihrem PC installiert wurde, fahren Sie bitte wie unter "Installation" beschrieben fort.

Installation

Es wird empfohlen, alle anderen Programme zu beenden, bevor Sie mit der Installation fortfahren. Dazu gehören auch Bildschirmschoner und Antivirus-Software, da es sonst bei der Installation zu Fehlern kommen kann.

1. Legen Sie die Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr CD1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Ist die Autorun-Funktion auf Ihrem PC aktiviert, öffnet sich nach dem Einlegen der CD automatisch das Programmmenü.

ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:47 AM Page 8

3. Wenn DirectX® 9 bereits auf Ihrem PC installiert ist, klicken Sie auf Sie "Spiel Installieren". Die Installation beginnt automatisch.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Ist die Autorun-Funktion auf Ihrem PC deaktiviert, geben Sie bitte das Folgende ein:

a) Klicken Sie in der Windows®-Taskleiste auf "Start".
b) Wählen Sie "Ausführen" und geben Sie den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks, gefolgt von Install.exe ein (z.B. D:\Install.exe).

Oder
a) Doppelklicken Sie auf dem Windows® Desktop auf "Arbeitsplatz". Doppelklicken Sie dann auf das CD-ROM-Symbol.
b) Rechtsklicken Sie auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks mit der Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr CD und wählen Sie "Öffnen", um den Inhalt der CD zu sehen..
c) Doppelklicken Sie auf "Setup.exe", um das Installationsprogramm zu starten.

5. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung, klicken Sie auf „Weiter“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
6. Bei der Installation werden eine Programmgruppe und eine Verknüpfung im Windows® Startmenü angelegt.
7. Um das Spiel vom Windows® Desktop aus zu starten, klicken Sie auf:

Start · Programme · The Adventure Company · Und dann gabs keines mehr · Agatha Christie - Und dann gabs keines mehr

Deinstallation

Um Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr zu deinstallieren, führen Sie die folgenden Schritte aus:

Klicken Sie in der Windows® Taskleiste auf:

Start · Programme · The Adventure Company · Und dann gabs keines mehr · Agatha Christie · Und dann gabs keines mehr · Spiel deinstallieren

Oder

1. Legen Sie die Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr CD1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Ist die Autorun-Funktion auf Ihrem PC aktiviert, öffnet sich nach dem Einlegen der CD automatisch das Programmmenü.
3. Klicken Sie auf "Spiel deinstallieren". Die Deinstallation des Spiels beginnt automatisch.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Hauptmenü

Beim Spielstart erscheint als erster Bildschirm das Hauptmenü. Sie können jederzeit während des Spiels auf das Hauptmenü zugreifen, indem Sie die ESC-Taste auf Ihrer Tastatur drücken.

Neues Spiel: Beginnen Sie ein neues Spiel.

Spiel laden: Um ein bereits gespeichertes Spiel zu laden, klicken Sie auf das Bild des gespeicherten Spiels, das Sie weiterspielen möchten.

Optionen: Passen Sie die Grafik- und Soundeinstellungen individuell an und schalten Sie die Untertitel ein oder aus.

Mitwirkende: Sehen Sie sich eine Liste der an diesem Spiel Mitwirkenden an.

Verlassen: Verlassen Sie das Spiel und kehren Sie zum Windows-Desktop zurück.

Optionenmenü

Lautstärke Musik: Mit dieser Option können Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik einstellen.

Lautstärke Effekte: Mit dieser Option können Sie die Lautstärke der Geräuscheffekte, der Umgebungsgeräusche und der Stimmen einstellen.

Helligkeit: Mit dieser Option können Sie die Helligkeit des Bildschirms während des Spiels einstellen.

Untertitel: Wählen Sie diese Option, um die Untertitel unterhalb des Spielbildschirms ein- oder auszuschalten.

Schatten: Wählen Sie diese Option, um Schatten ein- oder auszuschalten.

Animiertes Wasser: Wählen Sie diese Option, um den Effekt des animierten Wassers ein- oder auszuschalten.

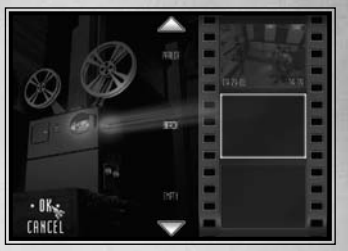
Nebel: Wählen Sie diese Option, um den Effekt des Nebels ein- oder auszuschalten.

www.AgathaChristieGame.com

ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:47 AM Page 10

Regen und Blitze: Wählen Sie diese Option, um die Regen- und Blitz-Effekte ein- oder auszuschalten.

Anti-Aliasing: Die Wahl dieser Option bewirkt durch Kantenglättung eine verbesserte Grafikdarstellung der Charaktere. Bei Grafikkarten, die über weniger als 32MB RAM verfügen empfehlen wir, diese Option nicht zu aktivieren, da dies sonst zu Leistungseinbußen führen kann.



Spielmenü

Sie können jederzeit während des Spiels auf das Spielmenü zugreifen, indem Sie die ESC-Taste auf Ihrer Tastatur drücken.

Spiel fortsetzen: Durch die Wahl dieser Option können Sie das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der sie aufgehört haben. Sie können auch im Spielmenü die ESC-Taste drücken, um zu Ihrem Spiel zurückzukehren.

Spiel speichern: Wählen Sie diese Option, um Ihr Spiel jederzeit zu speichern. Sie können das Spiel beliebig oft speichern.

Sie können Ihr Spiel auf unterschiedliche Weise speichern:

1. Zeit- und Datumsstempel - Im Spiel-Speichern-Menü wird ein freier Speicherplatz automatisch ausgewählt und ein blinkender Cursor links vom Speicherplatz angezeigt. Sie können den Spielstand sofort und ohne Eingabe eines Titels speichern, indem Sie "OK" anklicken. Wenn Sie "OK" anklicken, erscheint im Speicherplatz ein Bild der Szene, die Sie gespeichert haben, zusammen mit einem Zeit- und Datumsstempel.

2. So betiteln Sie Ihren Spielstand - Im Spiel-Speichern-Menü wird ein freier Speicherplatz automatisch ausgewählt und ein blinkender Cursor links vom Speicherplatz angezeigt. Geben Sie einen Titel für ihren Spielstand auf Ihrer Tastatur ein. Wenn Sie "OK" anklicken, erscheint im Speicherplatz ein Bild der Szene, die Sie gespeichert haben, zusammen mit dem Titel und dem Zeit- und Datumsstempel.

Hinweis: Sonderzeichen, einschließlich Apostrophe, Kommas, Bindestriche usw. dürfen nicht verwendet werden. Die Anzahl der Zeichen für den Titel eines Spielstandes ist begrenzt.

3. So überschreiben Sie einen Spielstand - Im Spiel-Speichern-Menü wird ein freier Speicherplatz automatisch ausgewählt. Sie können jedoch bereits gespeicherte Spielstände überschreiben, indem Sie den Speicherplatz durch Anklicken markieren, die Entf-Taste auf Ihrer Tastatur drücken, um den gegenwärtigen Spielstand zu löschen, und den Speicherplatz umbenennen. Wenn Sie "OK" anklicken, erscheint im Speicherplatz ein Bild der Szene, die Sie neu gespeichert haben, zusammen mit dem neuen Titel und dem Zeit- und Datumsstempel.

Spiel laden: Wählen Sie diese Option, um einen bereits gespeicherten Spielstand zu laden. Klicken Sie auf den Speicherplatz des gewünschten Spielstands.

Optionen: Passen Sie die Grafik- und Soundeinstellungen individuell an und schalten Sie die Untertitel ein oder aus. Weitere Einzelheiten siehe "Optionenmenü".

Hauptmenü: Zurück zum Hauptmenü. Weitere Einzelheiten siehe "Hauptmenü".

Der Spiel-Cursor

Neutraler Cursor: Zeigt an, dass an diesem Punkt keine Aktion erforderlich ist.

Zurück-Cursor: Zeigt an, dass Sie aus einer Nahansicht in die normale Ansicht zurückkehren können.

Sprechen-Cursor: Zeigt an, dass Sie mit einem anderen Charakter sprechen können.

Verwenden-Cursor: Zeigt an, dass Sie einen Gegenstand im Inventar verwenden können.

Zoom- Cursor: Zeigt an, dass Sie zu einer Nahansicht dieses Bereiches bzw. dieses Gegenstandes heranfahren können.

Lauschen-Cursor: Zeigt an, dass Sie einem Gespräch lauschen können.

Treppe-Cursor: Zeigt an, dass Sie eine Treppe hinauf- oder hinuntergehen können.

Schlüsselloch-Cursor: Zeigt an, dass Sie durch ein Schlüsselloch gucken Können.

Nehmen-Cursor: Zeigt an, dass Sie diesen Gegenstand nehmen und ins Inventar aufnehmen können. Zeigt außerdem an, dass Sie einen Gegenstand "verwenden" können.

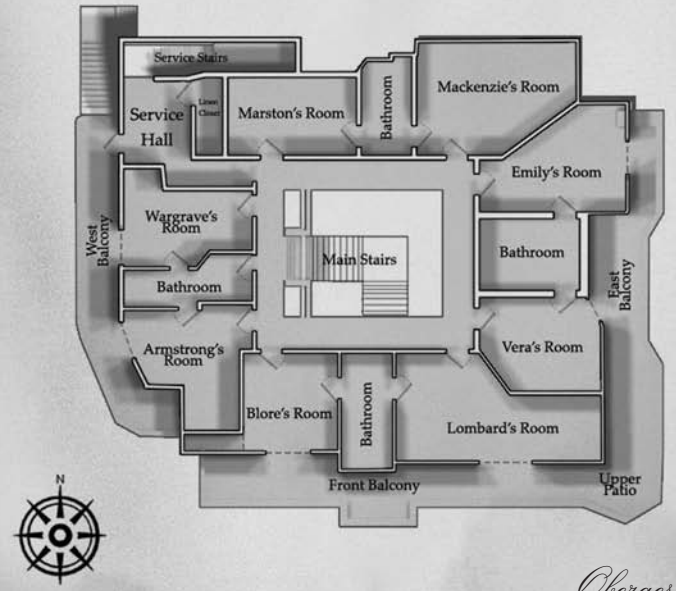
Gehen/Laufen-Cursor: Zeigt an, dass Sie sich in diese Richtung bewegen können. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste, um Ihren Charakter laufen zu lassen.

Tür-Cursor: Zeigt an, dass Sie eine Tür öffnen können.

www.AgathaChristieGame.com

ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:47 AM Page 12

Erdgeschoss



Obergeschoss

Inventarmenü

www.AgathaChristieGame.com

Während Ihrer Ermittlungen werden Sie auf verschiedene Gegenstände stoßen, die Sie einsammeln müssen, da diese Ihnen helfen werden, das Rätsel zu lösen. Diese Gegenstände werden ins Inventar aufgenommen.

Um auf das Inventarmenü zuzugreifen, können Sie entweder mit der rechten Maustaste klicken, oder auf das Rucksack-Symbol oben rechts im Spielbildschirm klicken. Daraufhin gleitet das Inventarmenü ins Bild. Ein eingesammelter Gegenstand wird automatisch in eines der Inventar-Ablagefächer im Inventarmenü abgelegt. Das Rucksack-Symbol blinkt, um anzuzeigen, dass der Gegenstand aufgenommen worden ist. Um durch die verschiedenen Inventar-Ablagefächer zu scrollen, verwenden Sie die Pfeile in den oberen Ecken des Inventarmenüs.

Wenn Sie im Inventarmenü mit dem Cursor über einem Gegenstand verweilen, erscheint seine Beschreibung unterhalb des Fensters.

Unterhalb des Fensters sehen Sie zwei Symbole:

1. Lupensymbol: Wenn Sie auf einen beliebigen Gegenstand im Inventar klicken und ihn über dieses Symbol ziehen, wird sich Ihr Charakter zum Gegenstand äußern und Ihnen Hinweise geben. Werden Bücher, Briefe und Zeitungsausschnitte mit der Lupe untersucht, werden sachdienliche Informationen in Ihr Journal übertragen. Dies wird ausführlich erklärt unter "Journalmenü".

2. Zahnradsymbol: Diese Funktion dient dazu, gesammelte Gegenstände miteinander zu kombinieren, um dadurch neue, für Ihre weiteren Ermittlungen erforderliche Gegenstände zu erschaffen. Diese Funktion kann auch verwendet werden, um Gegenstände wieder zu trennen Dies wird ausführlich erklärt unter "Inventargegenstände kombinieren und wieder trennen".

ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:47 AM Page 14

Inventargegenstände Kombinieren und Wieder Trennen

So kombinieren Sie Inventargegenstände miteinander: An einigen Stellen im Spiel können Inventargegenstände miteinander kombiniert werden, um neue Gegenstände und Werkzeuge zu schaffen, oder sogar, um Nachrichten zu entschlüsseln. Sie können bis zu vier verschiedene Inventargegenstände auf einmal miteinander kombinieren. Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand (z.B. die Taschenlampe), und ziehen ihn in das erste Montage-Fach. Mit dem zweiten Gegenstand (z.B. die Batterien) verfahren Sie genauso, ziehen diesen aber ins zweite Montage-Fach. Nachdem Sie die Gegenstände ausgewählt haben, die Sie miteinander kombinieren möchten, klicken Sie auf das Zahnradsymbol. Wenn die Kombination erfolgreich ist, erscheint der neu geschaffene Gegenstand im ersten Montage-Fach, und Sie können ihn nun auf ein leeres Inventar-Ablagefach ziehen und ablegen.

Wenn das Kombinieren nicht erfolgreich ist, wird Ihr Charakter eine entsprechende Bemerkung von sich geben, dass diese Kombination nicht funktioniert.

So trennen Sie Inventargegenstände wieder voneinander: Um einen Gegenstand, den Sie vorher aus mehreren Inventargegenständen erschaffen haben, wieder in die einzelnen Teile zu trennen, ziehen Sie den Gegenstand in das erste Montage-Fach und klicken auf das Zahnradsymbol. Die einzelnen Gegenstände erscheinen dann getrennt in den Montage-Fächern. Legen Sie z.B. die Taschenlampe mit den Batterien ins erste Montage-Fach und klicken Sie auf das Zahnradsymbol, erscheinen Taschenlampe und Batterien in getrennten Montage-Fächern. Sie können sie dann in freie Inventar-Ablagefächer ablegen.

In einigen Fällen werden Sie einen Gegenstand, den Sie vorher aus mehreren Inventargegenständen erschaffen haben, nicht wieder in die einzelnen Teile trennen können. Ihr Charakter wird eine entsprechende Bemerkung von sich geben.

Journalmenü

Während Ihrer Ermittlung werden Sie verschiedene Bücher, Zeitungsausschnitte und Briefe sammeln. Alle sachdienlichen Informationen darin werden automatisch im Journal gespeichert.

Um auf das Journalmenü zuzugreifen, klicken Sie auf das Journalsymbol rechts oben in der Ecke des Spielbildschirms. Daraufhin gleitet das Journalmenü ins Bild.

Am unteren Rand des Fensters sehen Sie vier Register:

1. Allgemein: Hier werden allgemeine Information aufbewahrt, die Sie über Shipwreck Island sammeln, sowie Informationen über Ihren mysteriösen Gastgeber, U.N. Owen.

2. Gäste: Hier werden Information aufbewahrt, die Sie von den anderen Charakteren im Spiel erfahren haben. Diese Informationen werden für Ihre Ermittlung sachdienlich sein.

3. Dokumente: Hier werden wichtige Informationen aufbewahrt, die Sie aus den Dokumenten erfahren, die Sie während Ihrer Ermittlungen sammeln.

4. Bücher: Hier werden sachdienliche Information aufbewahrt, die Sie aus den vielen Büchern erfahren, die Sie im Haus finden werden.

Um auf die spezifischen Informationen in den Registern zuzugreifen, klicken Sie auf das Thema (z.B. "Die Imkerei in den Sussex Downs"). Daraufhin wird der Inhalt angezeigt. Klicken Sie auf die Pfeil-Symbole, um die Seiten zu drehen.

Spiel Beenden

Sie können den Spielbildschirm jederzeit verlassen. Dazu drücken Sie die ESC-Taste auf Ihrer Tastatur, um auf das Spielmenü zuzugreifen und klicken dann auf "Hauptmenü". Klicken Sie auf "Ja", um zu bestätigen, dass Sie das Spiel verlassen möchten.

Im Hauptmenü klicken Sie auf "Verlassen" und dann "Ja", um zu bestätigen, dass Sie das Programm verlassen und zum Windows® Desktop zurückkehren möchten.

www.AgathaChristieGame.com

ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:47 AM Page 16

Die Geschichte Von Shipwreck Island

Es ist der 8. August 1939. Vor der Küste Englands sind deutsche U-Boote gesichtet worden. In wenigen Wochen wird Hitler in Polen einfallen und der zweite Weltkrieg ausbrechen. Aber vorher wird auf einer winzigen Insel vor der Südküste Küste Englands ein persönlicher Krieg geführt.

Shipwreck Island gehört zu einer Gesteinsformation aus dem Mesozoikum, die sich über Dorset und Devon erstreckt.

In dieser Region sind viele bedeutende Meeres- und Landfossilien entdeckt worden. Die Insel hat ihren Namen möglicherweise von dem prominenten Felsen auf ihrer nordöstlichen Spitze, der sich auf mehr als einhundert Fuß über dem Meer erhebt und, von einem bestimmten Winkel aus betrachtet, einem auf den Strand gesetzten Segelschiff ähnelt. Der Name kann sich auch einfach auf die zahlreichen Wracks der Schiffe beziehen, die entlang der Küsten Devons gesunken sind.

Hier und dort in den Buchten und Flussmündungen entlang der Südküste Devons schmiegen sich Fischerdörfer. Vor den steilen Klippen, gegen die der Atlantik mit seinen tückischen Strömungen brandet, sind im Laufe der Jahrhunderte viele Schiffe untergegangen.

Um 1815 nahmen Soldaten, die von den Napoleonischen Kriegen in das Gebiet zurückkehrten, den Schmuggel auf. Wegen ihrer abgeschiedenen Lage und dem leichten Zugang zum Festland wurde Shipwreck Island zur Basis für den Schmuggel und die Bergung. Die Bande von Schmugglern und Strandräubern lebte in mehreren Steinhütten in einer kleinen Bucht auf der südwestlichen Seite der Insel. Es heißt, dass es ein System von natürlichen Höhlen gibt, in denen die Bande ihre Beute aufbewahrte. Angeblich waren die Höhlen sowohl vom Wasser als auch von einem Punkt in der Nähe des Schmugglerlagers aus zugänglich. Die Bande, geführt von einem Thomas Lawlor, wurde schließlich zur Rechenschaft gezogen, und Lawlor wurde 1821 gehängt.

Mitte des 19. Jahrhunderts entstand aus den Ruinen des Schmugglerlagers ein kleines, aus mehreren Steinhäusern gebautes Fischerdorf. In den grasigen Feldern nördlich des Dorfes wurden Ziegen gehalten und ein Apfelgarten in der Nähe gepflanzt. Das Dorf gedieh nie, hielt sich aber bis zum Ersten Weltkrieg, wo es schließlich aufgegeben, und die Gebäude dem Verfall überlassen wurden.

Bis 1935 wurde Shipwreck Island nur von Seevögeln und der Nachkommenschaft der inzwischen verwilderten Ziegen bewohnt. Dann wurde es von einem Millionär und Amateursegler namens Frederick Robson und seiner dritten Frau gekauft. Auf einer Klippe am südlichen Rand der Insel baute Robson ein modernes Haus, das an

die Arbeiten des herausragenden amerikanischen Architekten Frank Lloyd Wright erinnert. Leider fand die dritte Frau Robson weder am Segeln noch am Inselleben Gefallen.

Robson verkaufte die Insel an eine mäßig bekannte amerikanische Schauspielerin namens Gabrielle Steele. Zu den Umbauten, die Miss Steele an dem Anwesen vornahm, gehören ein Vorführraum im Haus und ein Bienenstand östlich des Apfelgartens, der für frischen Honig sorgte. Sie lebte zwei Jahre lang auf der Insel, bis ihre schwankende Filmkarriere sie zwang, nach Hollywood zurückzukehren.

1938 tauchten Berichte auf, wonach das Kriegsministerium auf Shipwreck Island geheime Forschung betreiben würde. Das mysteriöse Projekt wurde jedoch Anfang 1939 aufgegeben, als die Präsenz deutscher U-Boote den Ort für weitere geheime militärische Zwecke ungeeignet machte.

Vor Kurzem hat sich das Gerücht verbreitet, dass die Insel wieder einmal gekauft worden ist, dieses Mal von einem gewissen Mr. Owen. Darüber sind jedoch keine weiteren Einzelheiten bekannt. Jetzt, in den letzten Augusttagen, wird die Lage in Europa immer ernster, und Shipwreck Island ist langsam aus der öffentlichen Wahrnehmung verschwunden...

Die Ersten Fünf Minuten Im Spiel

Ihnen steht ein Abenteuer mit genialen Täuschungen, raffinierten Rätseln und einer verblüffenden Auflösung bevor. Denken Sie daran, dieses Spiel wurde im Geiste von Agatha Christie geschaffen… Egal, was Sie gelesen haben. Egal, was Sie gesehen haben. Sie werden gleich den erfolgreichsten Krimi der Welt spielen. Wie Sie als Patrick Narracott agieren entscheidet darüber, wie diese außergewöhnlich spannende Geschichte ausgeht.

Nach dem einleitenden Film beginnt Ihre Ermittlung auf der Eingangsstufe des Hauses auf Shipwreck Island. Sprechen Sie mit Thomas Rogers, dem typischen englischen Butler. Nachdem Sie mit Rogers gesprochen haben, gehen Sie zum Steg hinunter, wo Ihr Boot wartet. Wenn Sie ankommen, entdecken Sie, dass es versenkt worden ist. Wer würde so etwas tun?

Gehen Sie sofort den Weg zurück und laufen Sie zu den Klippen, um die Insel von einem anderen Standpunkt aus zu erforschen. Sie sehen Anthony Marston, der Ihnen entgegen kommt. Warum ist er hier draußen im Regen? Nachdem Sie mit Marston gesprochen haben, kehren Sie zum Haus zurück, während der Sturm immer schlimmer wird.

Rogers steht an der Tür. Erklären Sie ihm, was mit Ihrem Boot geschehen ist. Hoffentlich wird Rogers Ihnen erlauben, im bereits vollbesetzten Haus zu übernachten.

Einmal im Haus, wird Rogers Sie verlassen, um sich seinen Aufgaben zu widmen. Folgen Sie ihm in die Küche. Dort überraschen Sie Rogers bei einem hitzigen Streit mit seiner Frau, Ethel Rogers. Sie scheint über die ganze Situation sehr unerfreut zu sein.

www.AgathaChristieGame.com

ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:47 AM Page 18

Sie können entweder mit Rogers sprechen, oder einfach die Küche verlassen, um einen anderen Teil des Hauses zu erforschen. Gehen Sie zum Spielzimmer, wo Sie Dr. Armstrong und Richter Wargrave begegnen werden.

Es ist Zeit, nach oben zu gehen. Sprechen Sie mit Vera Claythorne, General Mackenzie, Emily Brent und Philip Lombard. Gehen Sie in das Zimmer von William Blore, das nicht abgeschlossen worden ist. Was ist das auf dem Nachttisch? Blore kommt herein und konfrontiert Sie. Hören Sie sich Blores Beschuldigungen sehr genau an.

Fahren Sie damit fort, die anderen Zimmer, angrenzende Badezimmer und Gänge zu erforschen. Wenn Sie die Essensglocke hören, gehen Sie entweder zur Küche oder zum Esszimmer. Rogers hat Sie bereits informiert, dass kein Platz am Tisch bei den anderen im Esszimmer frei ist. Dies ist ein guter Zeitpunkt, um weiter zu ermitteln. Sie können das Gespräch beim Essen belauschen. Achten Sie genau darauf, was gesagt wird und von wem.

Gehen Sie wieder nach oben und erforschen Sie alle freien Schlafzimmer. Sammeln Sie alle Gegenstände, von denen Sie der Meinung sind, das Sie Ihnen bei Ihrer Ermittlung hilfreich sein könnten. Was ist das, was Sie im Zimmer von Marston gefunden haben? Eine verschlüsselte Nachricht auf der Kommode? Ein Entschlüsselungscode im Nachttisch, der ein Bibelverweis zu sein scheint? Was könnte Marston verbergen wollen? Sie müssen die Nachricht entschlüsseln.

Öffnen Sie das Inventarmenü und legen Sie die Bibel, die Sie in Emilys Zimmer finden, in eines der Montage-Fächer. Dann legen Sie den Entschlüsselungscode und die verschlüsselte Nachricht in das zweite und dritte Fach. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol. Sie haben die Nachricht entschlüsselt. Werfen Sie einen näheren Blick auf die Nachricht, indem Sie diese anklicken und auf das Lupensymbol ziehen. Die Nachricht wird in Ihr Journal aufgenommen. Öffnen Sie das Journal und klicken Sie auf das Register "Dokumente". Scrollen Sie weiter, bis Sie die "entschlüsselte Nachricht" finden. Interessant… Offenbar befindet sich irgendwo im Haus ein versteckter Safe.

Nachdem Sie Ihre Detektivarbeit beendet haben, gehen Sie wieder nach unten und lauschen Sie erneut dem Gespräch beim Essen.

Nachdem die Gäste gegessen haben, machen sie sich auf den Weg in den Salon, wo Rogers, wie von U.N. Owen angewiesen, eine Schallplatte auf das Grammophon auflegt. Beobachten Sie die Reaktion jedes Gastes auf die Beschuldigung, die ihm der unsichtbare Gastgeber auf der Schallplatte entgegenbringt.

Befragen Sie alle Gäste, nachdem die Aufnahme abgespielt ist. Gehen Sie in den Flur und nehmen Sie die Schallplatte vom Grammophon.

Liegt diese plötzliche Kälte in der Luft an dem nahenden Sturm, der sich über dem Meer zusammenbraut, oder ist es die kalte Hand des Todes, der die verlorenen Gäste auf Shipwreck Island umgibt?

Credits

PUBLISHED BY THE ADVENTURE COMPANY

Executive Producer
Robert Stevenson

Producer
Mike Adams

International Product Marketing Manager
Lorraine Lue

Associate Product Marketing Manager North America
Chris Nesbitt

Product Manager EMEA
John Gordon

Marketing Coordination Manager
Frédérique Barkoff

Marketing Manager Germany
Christian Streil

Product Manager UK
Deane Punter

Product Manager France
Sophie Bourrelier

Product Manager Italy
Fabio Cerutti (Atari)

Product Manager Spain
Carlos Mateo

WEBSITE EMEA
Eric Connille

LOCALISATION
Christine Gervillié
Thomas Neveu

JUNIOR TERRITORY MANAGER
Aurélie Rodrigues

SALES ADMINISTRATION
Julie Oliny

MANUFACTURING MANAGER EMEA
Bastien Lepetit

LOGISTICS ASSISTANT
Thomas Justino

Marketing Artistic Director EMEA
Odile Mousseau

PR Coordinator North America
Duane Brown

PR Agency:
Kohnke Communications

President
Erica Kohnke Kain

PR Representatives
Chris Clarke
Robin John Rosales

Graphics Department Supervisor
Ed Hatim

Lead Illustrator
Russell Challenger

Lead Graphic Designer
Jay Kinsella

Graphic Designer
Esther Sucre

President & CEO
Richard Wah Kan

V.P. Product Development & Acquisitions
Robert Stevenson

V.P. Marketing
Marshall Zwicker

Marketing Director EMEA
Simon Vivien

Webmaster (www.AgathaChristieGame.com)
Ryan Andal

QA Manager
Mike Adams

QA Lead
Dan Dawang

Testers
Christos Andrikakis
Anthony Finelli
Vasso Kontoulis
Suzanne MacGillivray
Chantal Mauro
Adrian Miller
Krystal Moon
Jeremy Norel

www.AgathaChristieGame.com

ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:47 AM Page 20

Enzyme Testing Labs:

President
Yan Cyr

Vice-President
Emmanuel Viau

Compatibility Team
Guy Demers
Martine Boivert
Serge Handfield

Functionality Team
Guillaume Jolicoeur
Alexandre Lebel
Alexandre Phanor
Jean-Mathieu Foisy
Philippe Emond
Mélanie Labonté

Game Design & Script Writing:

Game Design
Lee Sheldon

Script Editor
Steve Ince

Streko Graphics - Cutscene Animation:

Sergey Nartovich
Andrey Nartovich
Sergei Maskinskov
Andrei Ovsyannikov
Igor Podmogilnikov
Oksana Babeshko
Vladimir Malakhovsky
Olga Lebed
Evgeniy Lebed

Soundelux Design Music Group - Voice Over Recording & Editorial:

Voice Over Business Manager
William "Chip" Beaman

Voice Over Coordinators
Jacquie Shriver
Shannon Potter

Casting Director
Keythe Farley

Voice Over Directors
Keythe Farley
Mike Adams

Recording Engineers
Elliot Anders
Krandal Crews

Voice Over Editors
Clint Richardson
Mark Camperell
Brad Beaumont

Production Assistant
Justin Langley

Interns
Patrick Ginn
Xavier Horan

Voice Over Actors:

Patrick Narracott and the Harbormaster
Nolan North

Vera Claythorne and Mother
Tina Payne

Phillip Lombard and Fred Faine
Greg Ellis

Emily Brent and Ethel Rogers
Carolyn Seymour

Judge Wargrave and U.N. Owen
Philip Clark

Dr. Edward Armstrong and Anthony Marston
Peter Lavin

Thomas Rogers and General Mackenzie
Ian Abercrombie

William Blore
Neil Dickson

Chorion PLC - Licensors of Agatha Christie Ltd.

Crime Business Manager
Tamsen Harward

Administrator
Elaine Wiltshire

Special Thanks

Mathew Prichard (Chairman of Agatha Christie LTD.)

Tamsen Harward (Chorion)
Liz Abrey (Chorion)
Renata Richardson
Annette Beauchamp

Tara Reed
Byron Gaum
St. Martin's Press
Portland PR
The Audio Partners
Creative Labs

DEVELOPED BY AWE GAMES

Project Director
Scott Nixon

Lead Programmer / Engine Development
Jamie Nye

Art Director
Chad Read

Executive Producer
James Wheeler

Lead Character Animator
Mike Niedda

Artists
Andy Seredy
Cole Eastburn

Additional Programming
Les Bird
Keith Verity

Additional Writing
Scott Nixon

Additional Animation
Craig Kelly

Additional Art
Shadows in Darkness

Cutscene Animation
Reel Normal Corp.

Associate Producer
John Casamassina

Original Music
Scott Nixon

Sound FX
Trevor Talbird

Additional Music / Sound FX
Sound Ideas

Special Thanks
Mark Bradshaw
Aaron Runion
Mike Dubose
Chris Remy
Paul Denson
Robert Hume

www.AgathaChristieGame.com

ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:47 AM Page 22

Notes:

Notes:

www.AgathaChristieGame.com

ATTWN_manual_GRFINAL.qxd 10/25/05 9:48 AM Page 24

ATWNGRMN

FRANCE & FRENCH SPEAKING COUNTRIES

DREAMCATCHER EUROPE
E-mail : techsupport@dcegames.com
Site Web : http://www.dreamcatchergames.com
Tech-line : 08 92 68 00 96 (0,34€/mn)
Du mardi au vendredi de 10h à 13h et de 14h à 19h

DEUTSCHLAND

E-mail: techsupport@dcegames.com (in English only)
Website: http://www.dreamcatchergames.com
Hotline Technik: 0190-84 60 48 (1,86€/mn)
Montag bis Donnerstag von 9:00-19:00
Samstag und Sonntag von 13:00-19:00
Hotline Tipps & Tricks: 0190-84 60 49 (1,86€/mn)
Täglich 8:00 – 24:00
Ab dem 1.1.2006 gelten neue Telefonnummern, welche Sie auf unserer Homepage finden können.

UNITED-KINGDOM

KOCH MEDIA LIMITED
Website (tech support): www.softwarehelpdesk.co.uk
Website: www.kochmedia.co.uk

ITALIA

ATARI
E-mail: it.info@atari.com
Website: http://www.atari.it

ESPAÑA

PROEIN, S.L.
E-mail: soporte@proein.com
Website: http://www.proein.com
Tfno: 914 062 964
10:00 a 14:00 y 16:00 a 18:00 - Lunes a Viernes

PORTUGAL

PLAYGAMES
E-mail: suporte@playgames.pt
Website: http://www.dreamcatchergames.com
Tel: 22 608 83 33
Monday to Friday 9:00-12:30 / 14:00-18:00

GREECE

E-mail: techsupport@dcegames.com (in English only)
Website: http://www.grupmulti.gr
Tel: 30 210 94 80 00

© 2005 DreamCatcher International Inc. Publication rights acquired under license with Agatha Christie Ltd., a Chorion PLC company. Developed by AWE Games. AWE Games and its logo are trademarks of AWE Productions, Inc. Package design 2005 DreamCatcher Interactive Inc. The Adventure Company design and mark are trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. Microsoft®, Windows® and DirectX® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.